BALANCE

Ihr
unentbehrlicher
Reiseführer
in
die
Wunderwelt
der
Schwerkraft

BALANCE

Spielkonzept & Design: Thomas Kahabka

Programmierung: Thomas Kahabka

Grafik: Harald Kuhn & Thomas Gmelch

Musik: Matthias Steinwachs & Thomas Kahabka

Projektleitung: Bernd Kühnast

Eine

CYBERLOGIC

Produktion

"Hey D.J." - Die Installation von Balance

Balance kann ausschließlich von Festplatte gespielt werden. Das mitgelieferte Installationsprogramm legt auf Ihrer Platte automatisch ein Verzeichnis namens BALANCE an. Aus diesem Verzeichnis können Sie das Programm später starten. Stellen Sie vor Beginn der Installation unbedingt sicher, daß Ihre Festplatte über mindestens 6 MB freien Speicherplatz verfügt. Um eine reibungslose Installation zu erreichen, folgen Sie bitte den nachstehenden Anweisungen:

- Diskette 1 in das Laufwerk einlegen
- Mit der Eingabe von "A:" bzw. "B:" wechseln Sie zu diesem Laufwerk
- Nun geben Sie den Befehl "INSTALL" ein - gefolgt von den Angaben für Quell-und Ziellaufwerk
  Beispiel: INSTALL A: C: installiert die Dateien von der Diskette in Laufwerk A: auf Festplatte C:
- Wenn das Programm Sie dazu auffordert entnehmen Sie Diskette 1 und legen Diskette 2 ein
- Nach dem Ende der Installation geben Sie "BALANCE" ein, um das Spiel zu starten

HINWEIS FÜR BESITZER VON ROLAND-MPU KOMPATIBLEN SOUNDKARTEN!

Sollten Sie eine solche Karte verwenden (LAPC 1 / SCC1), deren IO- und/oder Interrupt-Einstellungen verändert wurden, so starten Sie BALANCE mit dem Befehl:

BALANCE /MPU:I/A

wobei Sie statt I die Interruptnummer und statt A die letzte Ziffer der I/O-Adresse angeben!

BALANCE /MPU:5/2

bedeutet also: Interrupt 5 und I/O-Adresse 332h.

KEINE MACHT DEN VIREN!

BALANCE testet sich bei jedem Start selbst auf vollkommene Codeintegrität. Es erkennt Veränderungen des Programmcodes durch Viren, Würmer, trojanische Pferde oder sonstige Saboteure und bricht mit einer Fehlermeldung den Ladevorgang ab. Sie sollten danach sofort geeignete Maßnahmen ergreifen, um Ihr System virenfrei zu machen. Bei BALANCE genügt es, das Programm - wenn Sie den Virus los sind - erneut zu installieren.

TIP: Ein Schreibschutz auf den Installationsdisketten kann nicht schaden!

DIE PROGRAMMEINSTELLUNGEN

Nach dem Starten des Programms befinden Sie sich in einem umfangreichen Auswahlmenü, mit dessen Hilfe Sie BALANCE nach Ihrem persönlichen Bedarf konfigurieren können. Einmal getätigte Veränderungen werden automatisch gespeichert und müssen nicht jedesmal neu eingeben werden. Sie wählen die entsprechenden Punkte mit den Cursortasten (Pfeiltasten) aus und drücken die Leertaste. Ausgewählte Optionen werden durch Klammern markiert.

Im Setup-Menü stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

BILDSCHIRMFORMAT:

Hier stellen Sie Grafikmodus und gewünschte Auflösung ein. Zur Verfügung stehen:

EGA	640 x 350 Bildpunkte bei 16 Farben
VGA	640 x 480 Bildpunkte bei 16 Farben
Super VGA	800 x 600 Bildpunkte bei 16 Farben

ACHTUNG:
Die Option Super VGA sollten Sie nur anwählen, wenn Sie sicher sind, daß sich eine VGA-Karte mit ET4000 Chipsatz in Ihrem Computer befindet und ein Monitor installiert ist, der diesen Modus unterstützt. Für in diesem Zusammenhang entstehende Schäden übernehmen wir keine Haftung. Im Zweifelsfall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler!

SOUND

Zur Auswahl stehen:

PC Speaker
Soundblaster
Roland SCC1
Roland SCC1 & Soundblaster
AdLib
Roland LAPC1
Roland LAPC1 & Soundblaster

Noch ein Hinweis zu den diversen Soundtreibern:

Eine Datei mit dem Namen SOUND.COM wird mit dem Programm geliefert. Diese enthält einen AdLib-Treiber. SOUND.COM muß unbedingt vor dem Programmstart aufgerufen werden. Dies gilt auch für Soundblaster-Karten. Bei einer korrekten Installation Ihrer Soundblaster-Software (Das Verzeichnis SB muß unter diesem Namen im Hauptverzeichnis stehen und darf keinesfalls anders benannt sein!) sorgt SOUND.COM dafür, daß CT-VOICE.DRV geladen wird. Dies bringt SOUND-BLASTER-Besitzer in den Genuß von digitalen Soundeffekten.

OPTIONEN

Hier können Sie wählen zwischen:

A) ***3D-Flächenanzeige***
Im Spiel wird die Neigung der Fläche angezeigt
Kugelrichtungsanzeige
Die Rollrichtung der Kugel wird angezeigt - die Linienlänge entspricht der Geschwindigkeit

B) ***Level fest***
Kugel bewegt sich über das Spielfeld
Kugel fest
Spielfeld bewegt sich unter der Kugel

C) ***Hintergrundgrafik***
Die Hintergrundgrafiken werden angezeigt
Hintergrund schwarz
Hintergrundgrafik bleibt abgeschaltet - temposteigernd auf langsamen Systemen

D) ***Lichtreflex an***
Lichtstrahlreflex auf Kugel einschalten
Lichtreflex aus
Reflex abschalten

E) ***Soundeffekte an***
Aktiviert die Ausgabe von Geräuschen
Soundeffekte aus
Unterdrückt alle Spielgeräusche

F) ***Musik an***
Hintergrundmusik während des Spiels
Musik aus
Musik bleibt ausgeschaltet

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, gelangen Sie durch Betätigung der **RETURN**-Taste in den Spielvorspann. Durch nochmaliges Betätigen der **RETURN**-Taste bzw. Druck auf die linke Maustaste kommen Sie zum Titelbildschirm von BALANCE...

DIE SACHE KOMMT INS ROLLEN - DAS SPIELMENÜ

In das Spielmenü gelangen Sie durch (Maus-) Tastendruck im Titelbildschirm. Die unterschiedlichen Spieloptionen wählen Sie direkt mit der Maus an oder durch Eingabe des Anfangsbuchstaben über die Tastatur. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen offen:

LEVEL ANWÄHLEN

BALANCE besteht aus fast 100 unterschiedlichen Levels, die man im Normalfall nicht in einer Sitzung durchspielen kann. Aus diesem Grund erhalten Sie vor bestimmten Spiellevels ein Codewort, mit dem Sie in diesem Level weitermachen können. Dazu wählen Sie also diesen Menüpunkt an und geben das Codewort an, daß Sie in das gewünschte Level bringt.

OPTIONEN

In diesem Untermenü haben Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten:

SOUND
Wenn Sie eine Soundkarte besitzen, können Sie mit dieser Option die Musik ein- oder ausschalten. Dasselbe gilt für die Ausgabe von Spielgeräuschen, wobei diese aber auch über den PC Lautsprecher ausgegeben werden können.

GESCHWINDIGKEIT
Mit dieser Option können Sie die Spielgeschwindigkeit an Ihre Bedürfnisse anpassen.

MAUSEMPFINDLICHKEIT
Die Mausempfindlichkeit kann hier auf einen Wert zwischen 1 und 100 eingestellt werden (Die Standardeinstellung liegt bei 60)

EXTRA
Einige Optionen des Extended Setup lassen sich auch im Spiel verändern

BEWEGT:	Kugel oder Level fixieren
ANZEIGE:	Flächen- oder Kugelrichtungsanzeige
LICHTREFLEX:	Reflektion ein- oder ausschalten

Das Betätigen einer beliebigen anderen Tasten oder ein entsprechender Mausklick startet das Spiel im ersten Level.

DIE SICHERHEITSABFRAGE

Die BALANCE-Disketten sind nicht kopiergeschützt. Sie können somit für Ihren privaten Gebrauch und unter Berücksichtigung der Copyrightbedingungen eine Sicherheitskopie anfertigen. Das Programm verfügt über eine Sicherheitsabfrage, die an einem unregelmäßigen Zeitpunkt zu Beginn des Spiels aktiv wird. Sie werden vom Programm aufgefordert, einen ID-Code einzugeben. Diesen Code ermitteln Sie mit den beiden Codescheiben im Anhang dieser Anleitung. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

Die Abfrage fragt Sie nach einem Code für Scheibe 0 oder Scheibe 1 und gibt dabei eine Kombination von 6 Punkten und Strichen an, der einem Morsezeichen ähnlich sieht. Schlagen Sie die Seite mit der entsprechenden Scheibe auf und legen Sie Ihren Finger auf den schwarzen Punkt in der Mitte.

Jeder der 6 Punkte bzw. Striche steht für für eine Teilstrecke auf der Scheibe, wobei der Punkt eine punktierte Linie und der Strich eine durchgehende Linie symbolisiert. Eine Teilstrecke endet immer da, wo die Linie von einer zweiten Linie berührt wird. (Nicht unähnlich dem Prinzip, das in verschiedenen Nahverkehrsfahrplänen verwendet wird.) Am äußeren Rand der Scheibe befinden sich die Codenummern, die immer mit 6 Teilstrecken von der Mitte aus erreicht werden können.

Und so funktioniert das in der Praxis:

Die vorgegebene Kombination lautet: Code für Scheibe 1/ID - - . . . .

Sie schlagen Scheibe 1 auf und legen den Finger auf den Mittelpunkt. Dann fahren Sie mit dem Finger die durchgezogene Linie entlang, bis sich diese gabelt. An der Gabelung nehmen Sie die nächste durchgezogene Linie bis zu deren Gabelung. Damit sind die ersten beiden Teilstrecken des Codes geschafft. An der dritten Gabelung nehmen Sie die punktierte Linie und verfahren in derselben Weise. Für die drei restlichen Teilstrecken gilt das identische Prinzip. Zum Schluß landen Sie zwangsläufig am Rand der Scheibe und zwar auf einer Zahl. In unserem Beispiel ist es

die 79. Diese Zahl geben Sie in das Eingabefenster ein und schon geht es weiter im Spiel. Das ganze mag etwas kompliziert klingen, ist in der Praxis aber sehr simpel und wesentlich effektiver als die endlose Blätterei im Handbuch, um ein bestimmtes Wort ausfindig zu machen.

Außerdem neigen die Entwickler dieses Programms dazu, die Codeabfrage nicht als willkürliche Zwangsmaßnahme, sondern als Spieltüchtigkeitstest zu betrachten. Wer diese Abfrage ohne Schwindelanfall übersteht, ist wahrhaft vorbereitet auf die kommenden Ereignisse...

Zwei Feststellungen sollen in diesem Zusammenhang noch getroffen werden:
- BALANCE hat keinen Cheat-Mode
- Die Erde ist eine Scheibe

KEEP THE BALANCE RIGHT - DAS SPIEL SELBST

Nun sind Sie also bereit für die eherenen Gesetze von BALANCE. Im Gegensatz zu sonstigen Gesetzen, sind diese geradezu simpel:

1. Halten Sie die Kugel auf dem Spielfeld
2. Färben Sie die braunen Felder ein

Klingt zu simpel? Na bitte, probieren Sie es doch! Aber tun Sie sich selbst bitte einen Gefallen: Lesen Sie die Anleitung zu Ende!

DER BILDSCHIRM

Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt. So sehen Sie zum einen den Spielbildschirm, mit dem Hintergrundbild und zum anderen das Kontrollpanel. Das Panel zeigt Ihnen die wichtigsten Informationen auf einen Blick. Dazu bedient es sich folgender Elemente:

- **Die Uhr**: Sie läuft an, wenn die erste braune Fläche eingefärbt wurde
- **Die Kugeln**: Sie symbolisieren die Anzahl der verbleibenden Leben
  (Das kleine L bzw. K steht übrigens für "Level fest" oder "Kugel fest")
- **Der Neigungsmesser**: Er gibt an, wie schräg die Ebene steht

DIE STEUERUNG UND DAS SPIELZIEL:

Sehr einfach. Solange Sie die Maus nicht bewegen, passiert überhaupt nichts. Da dies aber nicht der Sinn des Spiels ist, sollten Sie doch langsam etwas unternehmen. Die scheinbar so stabile Ebene folgt proportional Ihren Mausbewegungen. Es ist dringend zu empfehlen, die Maus so zu bewegen, daß die Kugel nicht über die Spielfeldbegrenzung hinausschießt. Dies wäre gleichbedeutend mit einem Sturz ins Nichts und dem Verlust eines Lebens. Wesentlich besser ist es, die Ebene so zu kippen, daß die Kugel alle braunen Felder passiert und diese dabei einfärbt. Gelingt Ihnen dieses Kunststück, dürfen Sie sich zurecht auf die Schulter klopfen und steigen ins nächste Level auf.

DER BALANCEAKT UND SEINE TÜCKEN:

Wenn das alles wäre, hätte niemand die Idee gehabt, so ein Spiel zu programmieren. Also müßen Sie mit einigen Features rechnen, die Ihnen das Leben im Land der Schwerkraft etwas sauer machen werden.

Zeitlimit: Sobald Ihre Kugel die erste Fläche eingefärbt hat, beginnt die Uhr zu laufen. Bevor der Zeiger eine Umdrehung geschafft hat, sollten Sie alle Flächen eingefärbt haben, sonst war alle Mühe umsonst und Sie dürfen von vorne anfangen.

Die farbigen Flächenteile: Gewisse Teile des Spielfelds sind bunter als andere. Dies liegt einfach darin begründet, daß diese sogenannten Ereignisflächen gewisse Funktionen auslösen, die nicht immer angenehm sind.

Rosafarbene Flächen sind sehr instabil. Einmal über sie gerollt, lösen Sie sich in Wohlgefallen auf.

Gelbe Flächen sind gut - manchmal zumindest. Sie regen die Kugel zu einem Sprung an, dessen Ziel nicht immer klar ersichtlich ist. Hier hilft nur eins: Ausprobieren!

Blaue Flächen sind völlig unberechenbar. Sie haben die Angewohnheit ganze Teile eines Levels ein- oder auszuschalten. Ein Level das zunächst völlig ausweglos erschien wird durch Sie plötzlich ganz einfach, während sich die einfachste Ebene bei Berührung einer solchen Schalterfläche als der reinste Höllentrip entpuppen kann.

Weiße Flächen sorgen für Speed. Die Kugel wird schneller, schneller, immer schneller und... Seien Sie jedoch darauf vorbereitet, daß hinter einer solchen Glatteisfläche eine verkappte Klebfläche befindet, die Ihre Kugel gnadenlos zäh dahinrollen läßt.

Schwarze Flächen verursachen den berüchtigten Blackout. Bei Berührung einer solchen Dunkelfläche gehen im Sinne des Wortes die Lichter aus. Dieser Zustand dauert einige Sekunden an.

Andere nette Nervtöter, wie rotierende Spielflächen werden Ihnen im Laufe des Spiels automatisch begegnen, aber wir wollen nicht zuviel verraten...

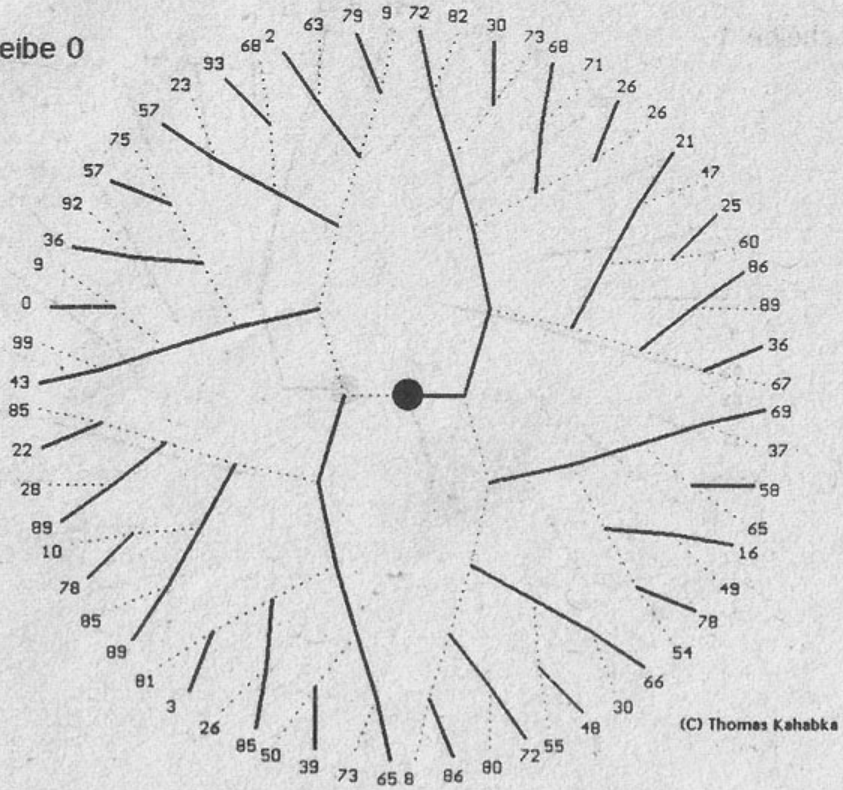
Während des Spiels sind folgende Tasten aktiv:
P Pause. Das Spiel wird eingefroren und Sie können in Ruhe mit Ihrem Psychiater telefonieren.
M Modus umschalten. Hiermit kann "Kugel bewegt" und "Level bewegt" ausgewählt werden
ESC Beendet das aktuelle Level und kehrt zum Hauptmenü zurück

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!

Sollte Ihnen dieses Programm gefallen haben, fragen Sie bei Ihrem Händlern nach den neuen KINGSOFT-Spielen.

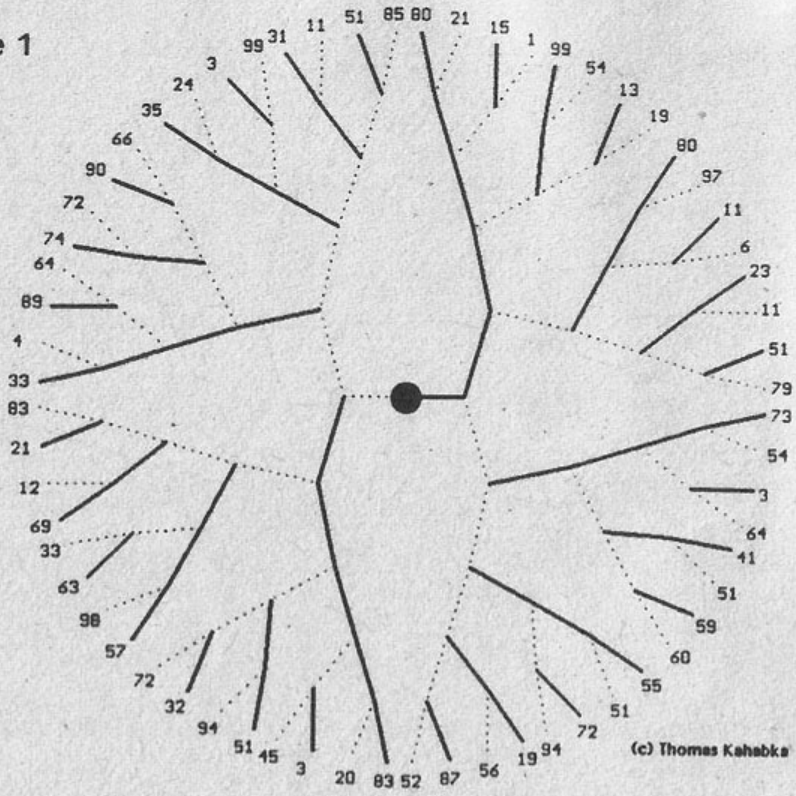
KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel 0241/152051, Fax 0241/152054

Scheibe 0



(C) Thomas Kahabka

Scheibe 1


99 31 11 51 85 80 21 15 1 99 54 13 19 80 97 11 6 23 11 51 79 73 54 3 64 41 51 59 60 55 51 72 94 19 56 87 52 83 20 3 45 51 94 32 72 57 98 63 33 69 12 21 83 33 4 89 64 74 72 90 66 35 24 3
(c) Thomas Kahabka

WABe Druck Aachen (0241) 96 86 70